

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiarto, Tabah. 2008. Planetarium Tawangmangu (Penekanan Pada Citra Arsitektur Futuristik). Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo. <http://eprints.ums.ac.id/2718/>
- Bramantya, B. (2011). *Esport community center di Semarang*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Diponegoro. <http://eprints.undip.ac.id/33818/>
- Coates, Dennis., Petr Parshakov. (2016). Team Vs. Individual Tournaments: Evidence From Prize Structure In Esports. Working Paper in Research Project Series: Economics Wp Brp 138/Ec/2016. The National Research University Higher School Of Economics (HSE) Moscow. [https://www.researchgate.net/publication/303723238\\_Team\\_vs\\_Individual\\_Tournaments\\_Evidence\\_from\\_Prize\\_Structure\\_in\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/303723238_Team_vs_Individual_Tournaments_Evidence_from_Prize_Structure_in_eSports)
- Choiriyani, Y., & Lissimia, F. (2020). Kajian arsitektur futuristik pada stasiun Tanjung Priuk dan theater Jakarta Taman Ismail Marzuki. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, 04, 39-46. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/view/3931/4355>
- Departemen Pekerjaan Umum. (2015). SNI 03-3647-1994 Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gelanggang Olahraga. Bandung : Departemen Pekerjaan Umum. <https://www.scribd.com/doc/168281268/SNI-03-3647-1994>
- Ernts & Neufert, P. (2000). *Neufert architects' data third edition*. London: Blackwell science. [https://www.academia.edu/38735776/Ernst\\_and\\_Peter\\_Neufert\\_Architects\\_Data\\_Third\\_Edition](https://www.academia.edu/38735776/Ernst_and_Peter_Neufert_Architects_Data_Third_Edition)
- Erwin Julius, S.P Honggowidjaja, Purnama Esa Dora. (2016). Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena. <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/4681/4295>
- Faherty, F. R. (2018). *Strategi Iespa (Indonesia esports association) dalam mengkampanyekan e-sports di Indonesia*. Skripsi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/9745>

Fahmi, Mohammad. (2014). Pemerintah Indonesia akhirnya mengakui secara resmi organisasi e-sport nasional. <https://id.techinasia.com/organisasi-e-sport-indonesia-akhirnya-diakui-pemerintah>. (akses Februari 2020)

<http://www.iespa.or.id/about.html> (akses Maret 2020).

Julio. (2016). E-Sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali. <https://id.123dok.com/document/zx5j0rwq-e-sport-arena-berstandar-internasional-di-badung-bali.html>

Jonatan Harefa, Karya Widyawati, Elfritia Wiratmani. (2019). Perencanaan Stadium e-sport Sebagai Pengembangan Ruang komunal di Jalan Benyamin Sueb. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnaskkbarsi/article/view/3857/567>

Krisdianto, A., Purwantiasning, A. W., & Aqli, W. (2018). Penerapan arsitektur futuristik terhadap bangunan gundam base di Jakarta. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, 02, 9-16. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/view/2897/2344>

Overstreet, K. (2018). Populous to Collaborate on Design of North America's First eSports Stadium. <https://www.archdaily.com/891105/populous-to-collaborate-on-design-of-north-americas-first-esports-stadium> (akses februari 2020)

Rainey, L., Poggi, C., & Wittman, L. (2009). *Futurism: an anthology*. London: Yale University Press. <https://markdyl.files.wordpress.com/2015/03/futurism-anthology.pdf>

Savitri, Mila Andria. (2004). Peran pencahayaan buatan dan pembentukan suasana dan citra ruang komersial: studi kasus interior beberapa restoran tematik di Bandung. [Thesis]. Magister Desain. Institut Teknologi Bandung. <http://repository.maranatha.edu/592/1/Peran%20Pencahayaan%20Buatan.pdf>

Shetty, Trisha. Kinect Sports. <https://alchetron.com/KinectSports>

Statista research department. (2019). Gaming – Statistics. <http://www.statista.com> (akses februari 2020)

Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Stadion. (1991). SNI T-25-1991-03, SKB Men.PU dan Menpora. Jakarta: Kantor Menteri Negara Pemuda dan Olahraga. <http://library.uny.ac.id/site/opacdetail?id=69205>

Yasep Azzery., & Iwan Krisnadi. Strategi Pengembangan e-Sport di Indonesia Dengan Menggunakan Metode SWOT.

[https://www.academia.edu/41617443/Strategi\\_Pengembangan\\_e\\_Sport\\_di\\_Indonesia\\_Dengan\\_Menggunakan\\_Metode\\_SWOT](https://www.academia.edu/41617443/Strategi_Pengembangan_e_Sport_di_Indonesia_Dengan_Menggunakan_Metode_SWOT)

